HAZ UN FANZINE, EMPIEZA UNA REVOLUCIÓN



Guía personal y transferible para hacer fanzines

HAZ UN FANZINE, EMPIEZA UNA REVOLUCIÓN

Guía personal y transferible para hacer fanzines

Andrea Galaxina

Bombas para Desayunar 049
2017












ÍNDICE






















1. INTRODUCCIÓN

Hola, ¿qué tal?

Lo primero de todo agradecerte por haberte tomado la molestia de abrir esta guía y haber leído esta primera frase, espero que este recibimiento sea lo suficientemente atractivo como para que continúes leyendo. Hacer una guía sobre fanzines es un trabajo que me produce muchas dudas. Yo soy de las que cree que los fanzines no se pueden "aprender" a hacer, que sólo se pueden HACER. Pero por otro lado, me interesa genuinamente conocer el proceso que cada unx sigue para hacer sus propios fanzines. Me encanta leer sobre los intríngulis del medio, sobre su historia, sobre sus connotaciones políticas, sobre los movimientos que los han utilizado, etc. Es esta inquietud la que me ha llevado a hacer mi propia guía.

También me inspiró y animó poderosamente a dar el paso la lectura del libro ***Make a zine: Start Your Own Underground Publishing Revolution***, del que, como es evidente, también se inspira el título. Este librito, escrito por **Joe Biel** y **Bill Brent**, fue editado originalmente en 1997 y reeditado en 2017 por **Microcosm Publishing**. Me he servido de él para coger ideas para la estructura adecuándola, por un lado, a mi propia experiencia haciendo fanzines y, por otro lado, a nuestro contexto e inquietudes.

Esta guía es por tanto totalmente subjetiva. No pretende sentar cátedra sobre nada. Hacer fanzines es un acto de libertad: no hay reglas y no debe haberlas. Simplemente intenta recoger información sobre el proceso, dando algunas claves para quienes empiezan a hacer fanzines, para quienes quieren empezar y no acaban de atreverse y para quienes ya conocen qué hacer pero quieren

descubrir cómo lo hacen otrxs, o más concretamente como lo hago yo.

Haz un fanzine, empieza una revolución es expansiva, necesita ser completada por quien la lea. Te invito a que después de la lectura te animes a completarla con tus propias notas o a crear tu propia guía. Y por supuesto, te animo a que empieces tu fanzine si no lo has hecho ya y a que hagas más más y más si ya los haces.

Muchas gracias. ¡Espero que te guste!

- Andrea Galaxina

2. LOS ORÍGENES

Antes de empezar con el asunto que nos ocupa me gustaría presentarme brevemente. Soy Andrea Galaxina, empecé a hacer fanzines en el 2007 pero no fue hasta el año 2010 cuando creé Bombas para Desayunar, una microeditorial en la que publicar mi propio trabajo y también el trabajo hecho por otrxs autorxs.

Probablemente sea la persona menos indicada para hablar de cómo hacer fanzines, al fin y al cabo hacer fanzines no es más que encontrar tu propia voz y expresarla gráficamente. Pero es que además de encantarme hacer fanzines ¡me encanta hablar sobre ellos!

La primera vez que tuve un fanzine entre las manos tenía 18 años. Mi historia con los fanzines está íntimamente ligada a la música pop, ya que fue a través de la música cómo conocí que existían estos artefactos. Después de empezar comprando fanzines de música empecé a comprar otro tipo de fanzines y paralelamente me iba interesando más por conocer su filosofía. Mi acercamiento teórico al fanzine vino a través de la Historia del Arte (que era la carrera que estaba estudiando), del Dadaísmo y más tarde del Situacionismo. De esta manera, después de unos



cuantos años como espectadora me atreví por fin a hacer uno, primero acompañada y luego en solitario. Una vez que cogí ritmo el entusiasmo me atrapó y decidí que la mejor manera de agrupar toda mi producción fanzinera era crear una editorial y de esta forma nace Bombas para Desayunar. Cuando la maquinaria de Bombas para Desayunar se puso a funcionar fue imparable. Además de producir un buen puñado de títulos al año, empecé a asomar la cabeza por la "escena", a conocer gente que hacía fanzines y a intercambiarlos. También empecé a preocuparme por la visibilidad de las chicas fanzineras.

La historia de Bombas para Desayunar se sigue escribiendo. Mi amor por los fanzines sigue igual o tan fuerte como lo fue cuando con 18 años leí *El Planeta Amarillo*. Los fanzines me han permitido conocerme, empoderarme, sentirme mejor conmigo misma, establecer lazos de amistad increíbles, desarrollar una conciencia crítica, comprometerme con mi realidad y conocer y abrazar el feminismo. La cantidad de experiencias que he vivido a raíz de los fanzines es incontable y era inimaginable cuando en 2007 hice el primero. La felicidad que me ha proporcionado es tan grande que ojalá esta guía sirva para que mucha otra gente la consiga experimentar a través de ellos.

3. ¿Y QUÉ ES UN FANZINE?

Seguramente muchas veces te hayas encontrado mirando fanzines, revistas o similares en algún lugar y te hayas preguntado ¿pero esto es un fanzine? Normalmente las dudas respecto a qué es y qué no es un fanzine vienen "por la parte de arriba", es decir, cuando el artefacto en cuestión se ha sofisticado y ya no es "sólo" unas fotocopias grapadas. Es verdad que el mundo del fanzine ha ido "refinándose" a medida que el acceso a una tecnología cada vez más compleja y que ofrece una mayor gama de posibilidades se ha ido abaratando. Lo mismo que antes de los años 70, momento de generalización de la fotocopiadora, la tecnología limitaba en forma y cantidad las publicaciones, hoy en día estas limitaciones son cada vez menores.

Lo que quiero decir con todo esto es que a medida que la tecnología ha ido avanzando el concepto de lo que es un fanzine se ha ido ampliando y por tanto definir con exactitud una sola tipología de fanzine es prácticamente imposible. El fanzine clásico sería aquella publicación fotocopiada, doblada y grapada, pero a partir de ahí, las opciones son infinitas. Hablando con amigas una vez llegamos a la conclusión de que es un fanzine si su autorx quiere que así sea. Y es que personalmente creo que lo que realmente define qué es o qué no es un fanzine no es tanto su dimensión formal como la ideología que hay detrás. Y de esto hablaré un poco más adelante. En resumen, un fanzine es más una manera de ver el mundo que un objeto en sí mismo.



¿Qué haríamos sin ti?

4. ¿POR QUÉ HACER UN FANZINE?

Empezar a hacer un fanzine es en ocasiones un paso que cuesta un poco dar. Tanto en lo que respecta a mi experiencia como a lo que he podido hablar con amigxs, antes de decidirte a empezar a editar tu propio fanzine es normal que nos asalten mil dudas. Las preguntas parecen amontonarse e incluso a veces hacen que nos paralicemos hasta el punto de acabar renunciando a aventurarnos en el fascinante mundo de la autoedición. Esta guía pretende contestar alguna de esas preguntas con el objetivo de que dar ese primer paso sea más sencillo.

Antes de crear Bombas para Desayunar, unos cuantos años antes, a mí también me asaltaron esas mismas dudas. Hice varios fanzines que acabaron quedándose en maqueta sin llegar ni siquiera a ser fotocopiados. ¿A quién le van a interesar? ¿Se pensará la gente que soy idiota? ¿Cómo los vendo? ¿Dónde? Eran algunas de las preguntas que me venían a la cabeza y que me impedían avanzar. Fue gracias a que uní fuerzas (e inseguridades) con mi amigo Jose que por fin me atreví a dar el gran paso. Por eso, la frase de “solx no puedes, con amigxs sí” tiene aquí mucho sentido (aunque a veces solx también se puede). Juntxs nos empoderamos y nos propusimos hacer algo, una publicación pequeña, que nos sirviese para divertirnos y para compartir con otrxs algunas de las cosas que más nos gustaban. Y es que los motivos que nos pueden llevar a hacer un fanzine son infinitos. Desde la pura diversión, a la necesidad de querer expresar algo, pasando por querer compartir nuestras ocurrencias y experiencias o querer dar a conocer música, literatura,



↑ Patita de Fauno
mi primer fanzine

cine, etc. que nos encanta. También podemos considerar el fanzine como un medio para publicitar nuestro trabajo, sobre todo aquellxs que se dedican a alguna profesión artística. Otras veces los fanzines sirven para dar salida a la producción creativa que no tiene cabida en espacios más tradicionales o comerciales. Por ejemplo los autores de la generación Beat empezaron a editarse sus trabajos en pequeñas publicaciones autoeditadas o *chapbooks*.

El fanzine también es un canal para dar difusión a nuestras ideas políticas. Históricamente el fanzine ha sido el medio que han utilizado algunos grupos radicales para vertebrar y expandir sus idearios: desde el siglo XVIII con las Revoluciones Americana y Francesa, pasando por el anarquismo, el Situacionismo en los 50, la prensa radical de izquierdas en los 60, el feminismo en los 70 o, ya en la actualidad, los movimientos ligados a lo *queer*, antiespecismo, vegetarianismo, etc.

Pero lo más valioso que tienen los fanzines es la capacidad para hacer algo maravilloso y que potencialmente puede cambiarnos la vida. Porque nos ayuda a conectar con gente increíble, nos facilita abrir nuestras mentes y descubrir cosas que muchas veces se encuentran ocultas a simple vista y porque, por si esto fuera poco, nos permite generar una manera de producir alternativa a la lógica capitalista. En pocas palabras, nos permite abrir un pequeña grieta en el Sistema. Siempre me gusta rescatar las palabras de La Fanzinoteca:

> […] Tampoco aceptamos el chantaje vomitivo que nos sitúa en este abismo en el que nos han hecho creer que solo estamos a salvo de la mano de las industrias capitalistas o de instituciones, gobernadas demasiado a menudo anti-democráticamente, demasiado a menudo por déspotas ilustrados, que nos dicen cómo debemos ser, cómo debemos actuar, cómo debemos imaginar y comunicarnos. Son ellos los que han construido este abismo irreal que nos ha convertido en meros productores y consumidores de esta Cultura normalizadora y autoritaria. Un abismo en el que quieren

hacernos creer que el conocimiento no da de comer si no genera plusvalía, si no produce un capital sujeto a la acumulación y a la especulación, ya sea en términos económicos como en términos Políticos […] Los fanzines […] están ahí siempre para recordarnos que "sí se puede", que hay otros relatos más allá de lo autoritario y lo hegemónico, que hay otras economías y que el comer o no comer no tienen nada que ver con producir o no conocimiento, con compartirlo libremente"[1].

1_LA FANZINOTECA: *Contra la cultura*.
Disponible en línea en: http://www.fanzinoteca.net/contra-la-cultura/

5. D.I.Y.

Uno de los ejes del mundo del fanzine será la ética DIY. DIY es el acrónimo de *Do it yourself*, en español **Hazlo tú mismx**. El principio fundamental que la rige es que tú puedes crear tu propia experiencia cultural, es decir: nos anima a producir algo por nosotrxs mismxs. Esto se contrapone al mensaje lanzado por los medios generalistas que animan a la gente a consumir. El fanzine estimula la creación activa de una alternativa cultural. Proveen de una plataforma para que todo el mundo pueda ser creadorx cultural y esto en sí mismo es un gesto radical que se opone frontalmente a la corriente mayoritaria, o *mainstream*, y que funciona como un acto consciente contra lo establecido que en la mayoría de ocasiones se presenta como algo inamovible.

El DIY por tanto subvierte los papeles tradicionalmente instaurados de creadorx activx frente a lectorx pasivx. En los fanzines los límites entre quien produce y quien consume esa creación no existen y se anima lxs lectorxs a copiar, compartir y distribuir libremente su contenido. Y esto se debe tanto a la ética DIY, como a su postura anti *copyright* y al rechazo de la noción de autoría y a su apuesta decidida por la distribución abierta.

Todas estas cuestiones ponen de manifiesto la potencialidad política de los fanzines, los cuales configuran la resistencia a un “micronivel”. En vez de ofrecer una gran revolución efectúan una resistencia a pequeña escala, de base y a un nivel personal. Estas intervenciones micropolíticas en el sistema hegemónico y en el orden simbólico a veces son tan personales que parecen invisibles, pero sin embargo, activan un proceso sutil de fractura en el ámbito social y cultural de nuestro día a día.


D.i.Y


sistema

6. COMUNIDAD Y ESCENA

Una de las cosas más importantes y maravillosas de hacer fanzines es sin duda lo que viene después, cuando otras personas se involucran en tu creación. Así, las personas que hacen fanzines y las personas que leen fanzines (como dije en el punto 5, estas dos cosas a menudo son la misma) crean lo que podríamos llamar **escena** o **comunidad fanzinera**. La construcción de la comunidad fanzinera se verá reforzada por las variantes del DIY conocidas como DIWO (*Do it with others*/Hazlo con otrxs) y DIT (*Do it together*/Hagámoslo juntxs), que subrayan la importancia de generar espacios de trabajo colaborativo "donde se comparten conocimientos y se prima el proceso de empoderamiento colectivo que esto supone"[2].

A este respecto me gusta mucho esta frase de Chris Atton:

> "La cultura del fanzine ofrece la posibilidad de construir una identidad y una comunidad entre sus creadores y lectores […] Los fanzines se pueden entender principalmente como promotores de sociabilidad"[3].

Pero esta comunidad no sólo está conformada por gente que hace y lee fanzines, también pertenece a ella gente que organiza festivales y encuentros[4], gente que va a estos festivales, los grupos que tocan en ellos, la gente que te escribe diciéndote "qué guay tu fanzine", etc.

____

2_LADYFEST MADRID 2009: *Queremos revolución grrrl ahora*. Disponible en línea: http://www.feministas.org/IMG/pdf/17-_Queremos_revolucion_grrl_ahora.pdf

3_ ATTON, C.: *Alternative Media*. Londres: SAGE Publications, 2002. págs. 54-55.

Sin embargo, uno de los grandes problemas que yo veo al tema de la comunidad es que este tipo de grupos siempre se suelen percibir como herméticos. Es decir, gente que se conoce entre sí, que tienen sus propios códigos y que a priori podría parecer que no se muestran muy abiertos a incluir nuevas personas. No obstante, desde mi propia experiencia, yo te diría que no te de miedo. Si conoces a alguien que haga fanzines ¡proponle un intercambio! Si puedes acudir a algún festival o encuentro ¡apúntate o pásate a charlar con la gente de los puestos! Aunque tú no tengas un puesto, puedes llevar alguno de tus fanzines y hacer intercambios con la gente que esté allí mostrando su material.



4_En el capítulo 10 incluyo una lista de festivales, encuentros y foros en los que contactar con esta comunidad fanzinera.

7_ Y DESPUÉS DE ESTE ROLLO... ¡VAMOS A HACER UN FANZINE!

a_TEMÁTICAS

El fanzine es un medio hiperespecializado. ¿Qué quiere decir esto? Pues que la temática que pueden tener es infinita. Un fanzine puede ir sobre la cosa más diminuta y concreta hasta los grandes asuntos que mueven el mundo. Como digo, hay tantas temáticas como fanzines, sin embargo, Stephen Duncombe[5] se ha encargado de hacer una lista con algunas categorías en las que podemos enmarcar los fanzines (lo pongo en inglés por respetar el original):



Sci-fi zines: temática pionera, fanzines dedicados a la ciencia-ficción.
Music zines: fanzines sobre música. Pueden estar dedicados a un grupo, contener reseñas sobre discos y conciertos, entrevistas, etc.
TV y Film zines: fanzines sobre cine, televisión, etc. Estructura similar a los de música.
Art zines: fanzines que se sitúan en la línea del libro de artista, una categoría bastante popular en nuestra escena.
Photo zines: fanzines de fotos.
Literary zines: fanzines literarios. Pueden ser de poesía, relatos, cuentos, etc.
Sex zines: fanzines sobre sexualidad en el amplio sentido del término.
Comic-zines: fanzines de comic, es decir, que contienen historietas realizadas por su autorx.

5_DUNCOMBE, S.: *Notes from underground: zines and the politics of alternative culture*, Portland: Microcosm Publishing, 1997. págs. 15-17.

Travel zines: fanzines sobre viajes.
Politic zines: fanzines políticos. Aquí podríamos enmarcar una grandísima variedad de fanzines, desde aquellos que van sobre feminismo, vegetarianismo, anarquismo... pasando por los que tratan políticas del cuerpo, estrategias DIY, etc, etc, etc...
Perzines: fanzines personales en los que se exponen experiencias vitales propias.
Metazines: fanzines sobre otros fanzines, con reseñas, publicidad y noticias sobre la escena.

Hay otras categorías de las que habla Duncombe como los *sport zines*, *heatlh zines*, *fringe culture zines*, *religious zines*, *vocational zines*…

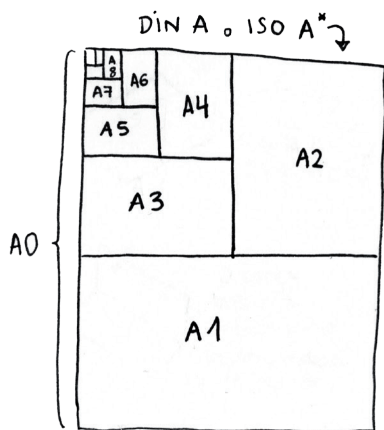
Tu fanzine puede ir de lo que tú quieras, de cualquier cosa por insignificante que parezca. En muchas ocasiones quienes leemos fanzines nos interesa mucho conocer lo que piensa la persona que está detrás de ellos. Me gusta mucho lo que Kos escribe en el texto introductorio de su fanzine *Kos #4*:

> Los fanzines son mi forma favorita de expresarme […] Los fanzines son mi forma de comunicar a mis pocos lectores lo que pienso y es de las pocas ocasiones en las que me explayo libremente […] Los fanzines son el mejor medio de comunicación que existe […] Lo mejor de los fanzines de punk siempre fueron los textos de crítica, de opiniones comprometidas; o los textos personales en el que le autore comparte con sus lectores sus vivencias y sus inquietudes […] Me interesa saber lo que os gusta hacer, los viajes que realizáis, vuestras opiniones […] Creo que el fanzine debería ser introspectivo, un arma para crear comunidades fuertes y solidaridad entre nosotres, un arma contra la alienación, el individualismo que nos aleja de querer cambiar el mundo a mejor… Somos personas al fin y al cabo, ¿por qué debemos fingir que somos hacedores de cómics o de reseñas?

b_TIPOLOGÍAS

Una vez que ya has decidido de qué va a ir tu fanzine vamos con la dimensión física del mismo. Aunque la decisión de cómo va a ser formalmente el fanzine se puede posponer tanto como creas conveniente, no está de más que antes de empezar a crear el contenido lo tengas más o menos pensado así evitarás problemas a la hora de maquetar y encajarlo todo en las hojas.

Un fanzine puede ser de **cualquier tamaño**, pero el más común por sencillo y barato es el A5. Mi tamaño preferido sin embargo es el A6, aunque podemos encontrarnos todas las posibilidades que imaginamos más allá de **los formatos estándar***:



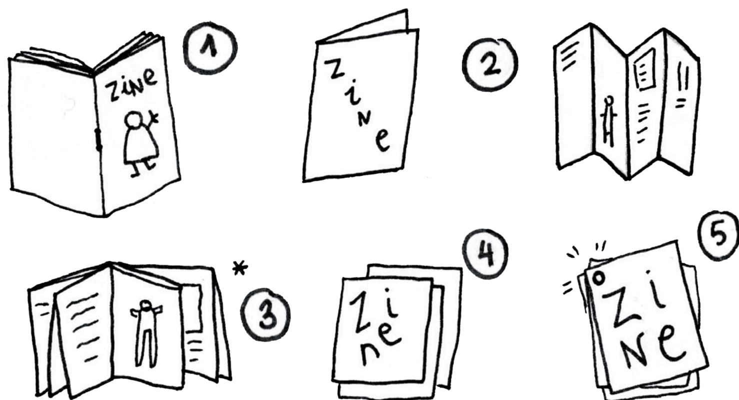
MEDIDAS

A0 → 841 x 1189 mm.
A1 → 841 x 594 mm.
A2 → 420 x 594 mm.
A3 → 420 x 297 mm
A4 → 210 x 297 mm.
A5 → 210 x 148 mm.
A6 → 105 x 148 mm.
A7 → 105 x 74 mm.
A8 → 52 x 74 mm.
A9 → 37 x 52 mm.
A10 → 26 x 37 mm.

Este es el formato de papel más común. Pero hay más como el DIN B (la medida del B4 sería de 250 x 353 mm.), el DIN C (el C4 mide 229 x 324 mm.) o el "folio" (215 x 315 mm.). En el mundo anglosajón hay otros formatos como el "letter" o el "legal".

Pero además de lo que al tamaño se refiere, un fanzine también puede ser muy diferente en función de cómo **disponemos las páginas**. Aquí algunas opciones:

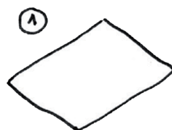
1_**En cuadernillo**. Sería el clásico fanzine con varias páginas dobladas a la mitad y encuadernadas.
2_**Un pliego**. Puede ir simplemente doblado por la mitad, doblado en acordeón o con otro tipo de pliegues imaginativos.
3_**Hoja doblada** haciendo varias páginas*.
4_**Folios sueltos**.
5_**Folios sueltos unidos** en una esquina por una grapa o corchete.



Una vez decidido el tipo de fanzine que vas a hacer, determina la orientación del papel (horizontal o vertical) y ten en cuenta cosas como los márgenes, los espacios entre líneas, la justificación, etc. (de esto hablaré con más profundidad cuando trate el tema de la maquetación). Puedes dibujar un boceto que te ayude con la composición de las páginas y a decidir cuánto espacio necesitas en cada una; cómo y dónde vas a colocar cada uno de los elementos en la misma: el texto, las imágenes, cómo ubicarás las viñetas si haces un cómic, etc. Pero este paso podemos saltárnoslo y optar por improvisar en cada página. Al final os aseguro que todo acaba encajando.

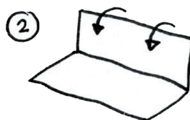
* HAZ UN FANZINE de VARIAS PÁGINAS CON UNA HOJA !!

①



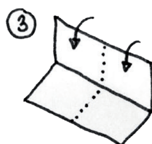
coge una hoja (puede ser un A3 o un A4)

②

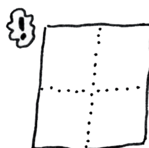


Dóblalo por la mitad a lo ancho

③

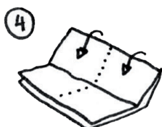


y luego vuelve a doblarlo por la otra mitad a lo largo

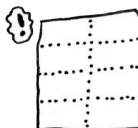


De momento la hoja está así doblada

④



Hay que volver a doblarla a la mitad

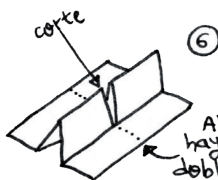


y ahora así

⑤ Doblas por la mitad

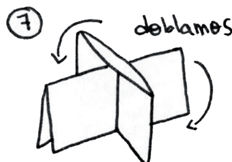


y cortas por ahí



⑥ Ahora hay que doblar por aquí

⑦



doblamos



⑧ y voilà !



cerrado



abierto

c_DISEÑO

El diseño del fanzine es una de las oportunidades para desplegar toda nuestra creatividad (o nuestra falta de ella). En el mundo del fanzine nos encontramos con una variedad infinita en lo que al diseño se refiere: desde ejemplares con un diseño cuidado y vanguardista a ejemplos claros de no-diseño. Y por supuesto todo el abanico que va desde el primer caso al último es válido e interesante. Hay que tener en cuenta que una de los principios del fanzine es el amateurismo así que no tener ni idea de cómo diseñar no es nunca un impedimento para hacer uno.

Cuando hablo de diseño me refiero a cosas como qué tipografías elegir, cómo ubicarlas, qué disposición ocupan el resto de elementos que configuran el fanzine, los colores o texturas que utilizamos, fondos, etc. También de si lo hacemos a mano, a ordenador o mezclamos ambas opciones. Todas las decisiones que tomamos al respecto están condicionadas por el tipo de fanzine que queremos hacer (no tendrá el mismo diseño un fanzine de fotografía que uno de cómic o uno de poesía) pero también de nuestro gusto y de nuestro bagaje visual.

El diseño va a aportar a nuestro fanzine una estética característica. Yo recomiendo encarecidamente **que copies** todo lo que veas que te guste. Si ves una revista u otro fanzine que tiene una estética que te gusta ¡cópiala! No ocupes todas tus energías en intentar innovar, la originalidad está sobrevalorada, lo importante es sentirte cómodx con lo que haces para luego, si acaso, encontrar tu lenguaje y para eso primero hay que copiar de tus referentes.

La cubierta

Podríamos decir que la cubierta es el espejo del alma del fanzine. Aunque los fanzines no son un medio por el que necesariamente te intereses a través de su cubierta, no podemos negar que es una parte muy importante del mismo, al fin y al cabo es lo primero que se ve. Personalmente me gusta utilizar un papel de color para esta parte del

fanzine. Como mis presupuestos son siempre ajustados no puedo imprimir en color, por lo que utilizar un papel diferente es siempre una opción resultona.

En la portada podemos incluir algún tipo de información sobre el contenido. Aunque la gran mayoría de fanzines que yo conozco optan por la fórmula básica de título y autorx e imagen llamativa. Normalmente yo compro los folios de colores o el papel "especial" por un lado e imprimo las portadas en casa o, en algunos casos, las hago a mano o incluyo algún detalle hecho así. En las copisterías suelen contar con una variada gama de folios de colores, aunque si buscas algo más especial te recomiendo que lo hagas tú mismx.

d_MAQUETAR

Maquetar es la madre del cordero del fanzine. Es el paso fundamental con el que tu fanzine va a conseguir entidad propia. Maquetar es componer y distribuir las páginas de tu fanzine y los distintos elementos que van a formar parte de ellas para que después de fotocopiarlo o imprimirlo todo tenga un sentido. **Maquetar**, en resumen, **es una especie de magia**. Pero como toda la magia tiene sus trucos que nos permiten evitar que algo salga mal o fatal (cosa que ocurre bastante a menudo, no te vaya a creer).

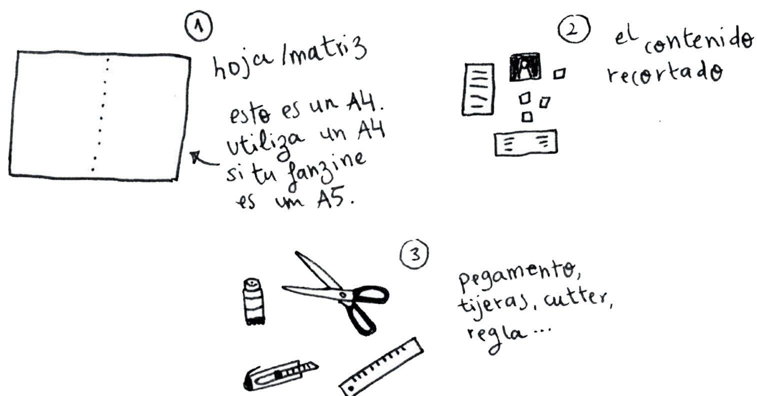
¿Cómo puedo maquetar?

1_**A ordenador**:

Lo recomendable en este caso es utilizar un programa específico para esta labor, el más famoso es el *Adobe InDesing*. Aunque también existe una alternativa de *software* libre que se llama *Scribus*. Además de estos programas de maquetación se pueden utilizar soluciones menos especializadas como el *Word*, aunque las posibilidades de éxito se reducen considerablemente.



2_**A mano**: para maquetar a mano necesitarás los siguientes elementos:



El funcionamiento es muy simple. Coloca los distintos elementos en la hoja matriz, una vez tengas decidido dónde y cómo va cada elemento pégalos. Yo te recomiendo que cada página del fanzine vaya en una hoja suelta y con los elementos pegados por una sola cara, eso facilitará las cosas a la hora de impostar las páginas (esto lo explico más adelante). Si tu fanzine va a ser un A5 que la hoja matriz sea también A5, si es un A6, la hoja matriz que sea A6, etc.

Cosas importantes que tienes que tener en cuenta al maquetar:

- Una de las cosas más importantes que debemos de tener en cuenta cuando hacemos un fanzine "en cuadernillo" es que las páginas tienen **que ser SIEMPRE múltiplos de cuatro** o la hora de encuadernarlo nos faltarán/sobrarán páginas.

- **Los márgenes**. A la hora de fotocopiar puede que si el contenido está muy cerca del borde de la hoja este se corte y sea inteligible. Ten en cuenta que las fotocopiadoras estándar no imprimen *a sangre*[6], es decir, hasta el límite de la hoja (sin embargo, a veces ese factor sorpresa y la estética del fanzine "cortado" puede ser hasta divertido).

Yo recomiendo ubicar el contenido con **al menos 1 cm. / 1,2 cm. de margen** a cada lado.

- Si has maquetado a ordenador y vas a imprimir imágenes a color ten cuidado de elegir la opción de color **CMYK**, que es cómo se van a ver los colores impresos.

Imposición de páginas

La imposición de páginas es la ordenación de las mismas en un pliego grande que una vez fotocopiado se pueda plegar formando un cuadernillo de varias páginas perfectamente ordenadas para su lectura. Y esto es algo muy importante, el orden de lectura y el orden que las páginas deben seguir en la matriz no es el mismo.

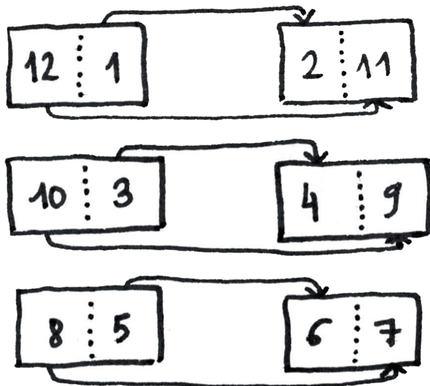
Si hemos utilizado el ordenador, y en concreto *InDesign*, la máquina nos va a facilitar el proceso. Por un lado podemos guardar el archivo en formato ***PostScript*** (Archivo -> Imprimir folleto -> Imprimir –cuidando de que las opciones de configuración estén todas correctas–). De esta manera se nos generará un archivo, que podemos abrir en el *Adobe Reader* (el programa para leer PDFs), con las páginas ya impuestas. Por otro lado podemos guardar **un PDF** del archivo con las páginas en orden de lectura y luego, a la hora de imprimir, en la configuración del propio *Reader*, elegiremos la opción de imposición de páginas (esto normalmente lo hacen en la copistería a la que llevemos nuestro fanzine).

Si lo hemos hecho a mano tendremos que hacer uso de una técnica más rudimentaria. A simple ojo es difícil averiguar qué página va con cual en el pliego principal para que a la hora de imprimir todo encaje. Mi truco es hacer un **micro-fanzine*** con las páginas marcadas.

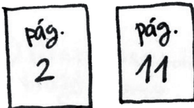
6_ Hablo de copisterías al uso, de un lugar al que llevarías el DNI para que te lo fotocopien. Cuando imprimimos algo en imprenta estas utilizan pliegos algo más grandes que el formato estándar. Esto permite imprimir hasta el borde mismo de la hoja que posteriormente se guillotina permitiendo que la impresión ocupe todo el espacio de la página y evitando esos márgenes en blanco que sí nos encontraremos si fotocopiamos a la manera clásica.

Una vez tengo clara la disposición de cada página con mi mini-fanzine delante, cojo las primeras hojas matriz ya maquetadas (las del punto 7d1) y cojo otra hoja y las voy colocando y pegando ahí.













El resultado va a ser la **súper matriz**, la hoja te va a quedar un poco tocha, gordita, y seguramente la persona de la copistería ponga los ojos en blanco cuando lo vea, pero no te preocupes. Una vez que ya hayas pegado todas las páginas en su pliego correspondiente

¡enhorabuena! ¡tu fanzine ya está listo para fotocopiar!

8. FOTOCOPIAR, UNA AVENTURA NUEVA CADA VEZ

Muy bien, ya tienes tu fanzine casi casi listo. El siguiente paso es el más emocionante de todos ¡fotocopiar! En este punto nos surgen algunas preguntas y algunos posibles problemas, vamos a ver cómo solucionarlos.

a_ANTES DE NADA, ¿CUÁNTO ME VA A COSTAR TODO ESTO?

Como vamos a ver a continuación, tenemos varias opciones para elegir y cada opción tiene su precio. No es lo mismo fotocopiar en blanco y negro 20 ejemplares que hacer a color 80 copias. El precio de producción de un fanzine A5 de unas 16/20 páginas, en blanco y negro con la portada de papel de color y con una tirada de 20 ejemplares ronda los 8€/10€. A esto hay que añadirle otros costes adicionales que veremos en el punto 9a.

b_FOTOCOPIAR, IMPRIMIR Y OTRAS OPCIONES

Fotocopiar es la mejor opción si tu tirada es pequeña, sobre todo si has maquetado tu fanzine manualmente.

Impresión digital y offset. Si has maquetado con el ordenador hay dos opciones para imprimir. Por un lado la **impresión digital**, que es la mejor opción si quieres hacer pocos ejemplares. Este método es más rápido porque la tinta sale seca y se puede continuar el proceso sin tener que esperar. Sin embargo, si tienes delirios de grandeza y te lanzas a imprimir 1000 copias o más la mejor opción será el **offset**. Pero este método es el mejor para imprimir grandes tiradas y grandes formatos (vamos, que mejor que no).

Otras opciones para reproducir el fanzine, sobre todo si queremos darle un toque más arty y de color son la **serigrafía** o la **risografía**. Como hay muchas guías en internet que te explican ambos ¡te remito a ellas[7]!

c_¡AY, AY! ¿CUÁNTOS HAGO?

La decisión de qué opción de impresión vamos a utilizar para nuestro fanzine estará condicionada por el número de ejemplares que queremos hacer de nuestro fanzine. Es decir, de **la tirada**.

Un fanzine puede tener tantos ejemplares como queramos. Normalmente suele tener entre 20 y 100 ejemplares. A la hora de decidir cuántas copias sacamos, tenemos que tener en cuenta cosas como cuál es nuestro presupuesto o si vamos a ser capaces de colocar toda la producción. Yo siempre soy favorable a sacar menos copias e ir haciendo nuevas tiradas a medida que se agotan.



7 ¿Qué es la risografía?: http://www.friendsmakebooks.com/FMB/risograph-printing
Manual de serigrafía casera:
https://www.nodo50.org/ellibertario/PDF/manual_de_serigrafia.pdf

d_PELEA EN LA COPISTERÍA

Salvo excepciones, una persona que trabaja en una copistería estándar no ve fanzines muy a menudo. Así que muy a menudo tendrás que lidiar con su cara de asombro y/o extrañeza ante lo que tienen delante a la hora de escuchar tus peticiones sobre lo que quieres. ¡No te desanimes! Por regla general suelen ser gente maja y al final seguro que os acabáis entendiendo, no pierdas los nervios e intenta llevar tu material lo mejor preparado de casa (atendiendo a los márgenes, teniendo muy presente siempre que es posible que algunas imágenes salgan cortadas, que la calidad no va a ser *supreme*, etc.).

e_DOBLAR, CORTAR, GRAPAR

Muy bien. Ya tienes unos cuantos montones de hojas fotocopiadas. En la copistería tendrás la opción de que al imprimir/fotocopiar también te doblen y grapen el fanzine (o sea, que lo hagan todo). Es una opción obviamente mucho más cara que si lo haces tú mismx. Así que si tu presupuesto es ajustado te toca ponerte manos a la obra. Elige un espacio en el que encuentres la máxima comodidad para trabajar, una mesa grande a ser posible que te permita desplegar todas las hojas y materiales.

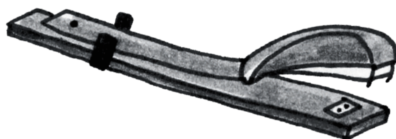
Doblar no tiene mucho misterio. Pero si has impreso en A4 y vas a hacer un fanzine en A6 tendrás que **cortar** o guillotinar. Te lo pueden hacer en la copistería también o lo puedes hacer tú en casa. Si no tienes guillotina necesitarás un cúter, una regla, una manta de corte o algo que te sirva para cortar y que proteja la mesa, y sobre todo, mucha paciencia.

Una vez cortado, doblado y ordenado toca **grapar**. Para grapar necesitamos, evidentemente, una grapadora.

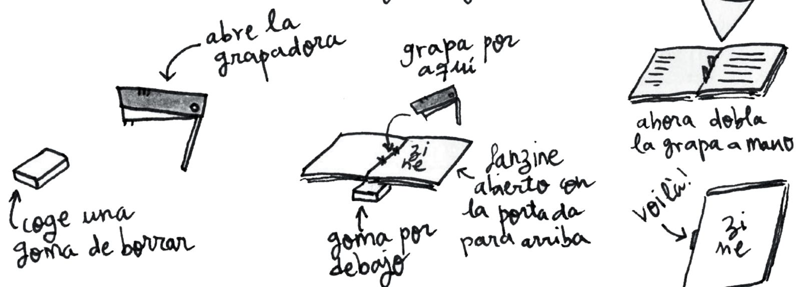
el tamaño estándar de una grapa de grapadora de brazo largo es 24/6 que puede grapar hasta 32 hojas (A4) -128 págs. en A5-

Hay dos opciones

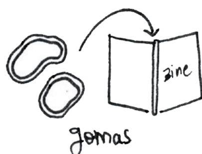
① Grapadora de brazo largo



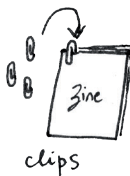
② Si no tienes grapadora de brazo largo...

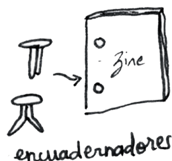


Aunque también puedes hacer uso de algunas de las alternativas a la grapa:



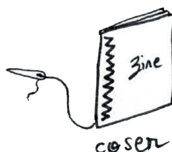












9. YA TENGO MI FANZINE. ¿Y AHORA QUÉ?

a_¿QUÉ PRECIO PONGO?



Antes de nada hay que decidir a qué precio vas a vender tu fanzine (si es que lo vas a vender, claro). Partimos de que hacer fanzines no es una actividad con la que buscas ganar dinero (si es el caso mejor dedícate a otra cosa), así que normalmente lo que se hace es poner un precio con el que se pueda recuperar lo invertido en su producción. También hay que tener en cuenta otros gastos como la compra de sobres para enviar por correo, la comisión que se queda *Paypal* (de esto hablaré más adelante), los gastos de envío o los gastos de otros elementos que quieras incluir con el fanzine (bolsitas, pegatinas, etc.). También el hecho de que es probable que bastantes ejemplares de la tirada los regales o intercambies, así que no pasa nada si al precio de coste de la producción le añades algún céntimo más por copia para recuperar ese dinero. Pero siempre ten en la cabeza que si el fanzine tiene un precio desorbitado es más complicado que la gente se anime a comprártelo, sin embargo si pones un precio popular ¡seguramente te vuelen de las manos! Vale ¿pero qué es un precio popular? Pues yo diría que de 0€ a 3€.

b_PROMOCIÓN

Para que alguien compre o se interese por tu fanzine lo primero que tiene que ocurrir es que lo conozca. Hay muchas maneras de promocionar tu fanzine. Puedes regalar a tus amigxs para que se enteren de lo que has hecho, puedes proponer intercambios a otra



gente que haga fanzines, puedes promocionarlo en redes sociales y foros dedicados al fanzine, llevarlo a tiendas... Hablaré más ampliamente de estos puntos más adelante. Pero sobre todo, hay que tener paciencia, porque igual de primeras no obtienes mucha respuesta, pero esta acaba llegando ¡de verdad!

c_DISTRIBUCIÓN

Hay cinco vías principales para distribuir/vender tu fanzine que paso a explicar a continuación:

☝ Véndelo tú mismx

Es la opción más directa y que te permite controlar todo el proceso. Hay varias formas de hacerlo: lo puedes vender **en mano** o puedes hacerlo a través de internet. Para hacerlo **por internet**, asimismo, hay otras dos opciones: que la gente te escrita y te lo pida y se realice el pago vía *PayPal*[8] o abriendo una **tienda online**. Hay muchas plataformas donde puedes abrir tu tienda online. La tienda de Bombas para Desayunar está en *Tictail* que te permite subir un número indefinido de productos sin cobrarte y además es muy fácil gestionar los pedidos. Pero hay otras como *Bigcartel* (número de artículos gratis limitado) o webs que funcionan como una suerte de centro comercial en las que se congregan varias tiendas como puede ser *Etsy* o *Storenvy*.

Correos. Has vendido un montón de fanzines ¡bien! Toca enviarlos por Correos. Normalmente un fanzine estándar pesa entre 50 g y 100 g así que el envío nacional (España) ordinario te costará, en 2017, 1€.

8_ Cuando te hacen un pago por ***PayPal*** tienes que tener en cuenta que se queda una **comisión del 3,4%+0,35€** sobre el pago que te hagan.

Si tu fanzine es un poco más gordo y pesa entre 100 g y 500 g te costará 2,20€. A veces Correos pierde los envíos, pero generalmente, aunque unas veces el envío tarde más de la cuenta en llegar, suele funcionar bastante bien.

 Dejarlos en tiendas

Otra opción para que tus fanzines tengan difusión y los vea la gente es dejarlos en tiendas especializadas: librerías, tiendas de cómics, tiendas de discos, galerías de arte, etc. Yo no he tenido experiencias muy positivas, así no soy muy partidaria de esta opción EXCEPTO cuando conozco a las personas que regentan la tienda (en ese caso 👍) o cuando me han pedido expresamente los fanzines para venderlos. Hay que tener en cuenta una cosa muy importante: si dejas tus fanzines en una librería los dejas **en depósito**, es decir, no te los pagan por adelantado sino que verás el dinero cuando los vendan. Las librerías normalmente se suelen quedar un **30-40%** del precio de venta. Este porcentaje lo tienes que, o bien restar del precio que le quieras poner al fanzine, o permitir que en la librería le suban el precio para que no afecte a la ganancia que vas a obtener tú.

Para vender tus fanzines en las tiendas puedes o bien acercarte a una y preguntar si puedes dejarlos o bien escribirles previamente preguntando.

He dicho alguna cosa negativa de vender en tiendas, como no me quiero dejar llevar por el pesimismo te voy a decir algo muy positivo: mientras que si únicamente vendes tú tus fanzines el abanico de gente al que vas a llegar va a ser bastante limitado, sin embargo si los dejas en tiendas seguramente llegues a un público inesperado.



 **Distribuidoras de fanzines**

Las distribuidoras de fanzines aka *distros* son una opción muy buena para, además de vender tus fanzines, conocer gente de la comunidad fanzinera. Una distribuidora es un sello, que en la mayoría de los casos también funciona como editorial, que mueve tus fanzines a través de los canales que tengan controlados. Es decir, los venderán a través de sus propias plataformas, los llevarán a tiendas con las que colaboren, los pondrán en sus puestos en los festivales a los que vayan, etc. Cada distribuidora tiene sus condiciones: unas se quedarán un tanto por ciento de las ventas, otras no se quedarán nada, otras te pagarán con un intercambio, etc.

 **Intercambio**

El intercambio es mi opción preferida del mundo. Primero porque te da acceso a conocer a mucha gente muy interesante. Lo segundo porque te permite coleccionar un montón de fanzines y lo tercero porque es la mejor manera de evitar que el cochino dinero ande por medio. Hacer un intercambio es tan sencillo como escribir a aquella persona cuyos fanzines te gusten y proponerlo[9]. Normalmente a la gente que hacemos fanzines nos



9_Un pequeño consejo: el intercambio siempre es guay, pero tiene que prevalecer la honestidad. Si tu fanzine tiene 4 páginas y el fanzine que quieres intercambiar tiene 120 páginas a lo mejor a la persona del fanzine más gordo no le parece tan guay tu propuesta. Da alternativas para que el intercambio no sea tan desequilibrado: manda más copias de tu fanzine, incluye alguna otra cosilla en el intercambio, etc.

encanta el intercambio así que, aunque a lo mejor así de entrada te dé un poco de vergüenza, ¡no te cortes! Estoy convencida de que a quien se lo propongas lo hará con mucho gusto.

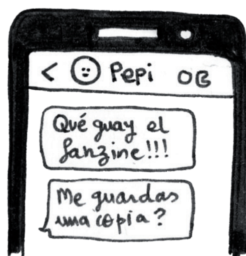
 Ferias y encuentros

Para terminar con las opciones de distribución de fanzines tenemos las ferias y encuentros. Una feria es otra manera de vender tu fanzine tú mismx, sólo que más divertida. Es poner una mesa y meterte de lleno en la comunidad fanzinera. Las ferias y encuentros funcionan por convocatoria abierta, es decir, lanzan un llamamiento para que te apuntes presentando brevemente tu trabajo. Después la organización hace una selección (piensa que algunas reciben cientos de peticiones). Por regla general las feria tienden a acoger al mayor número de gente posible, y si en una ocasión no te seleccionan es muy posible que lo hagan en las próximas ediciones. Además, siempre puedes ofrecer tu material a alguno de los proyectos que sí hayan sido seleccionados para que te hagan de distro.

En el siguiente punto incluyo una lista con algunos de los festivales y encuentros de fanzines y autoedición que se celebran en el Estado.

10. ÚNETE Y APOYA LA ESCENA

Dicho todo lo dicho, me gustaría apuntar algo muy importante. Es imprescindible apoyar la escena y es más imprescindible apoyar a tus amigxs que hacen fanzines. No les pidas que te guarden o te regalen fanzines ¡cómpraselos! Porque si te los quieren regalar lo harán, así que da tú el primer paso de comprarlos. Un fanzine nace con el hándicap de que para mucha gente es un objeto sin ningún valor, una simple fotocopia llena de tonterías ¿qué mensaje crees que trasmites si de entrada esperas que te regalen los fanzines? ¡Pues ese mismo!





Aquí te pongo algunos espacios virtuales muy útiles para leer sobre fanzines y también algunos festivales de fanzines y autoedición de asistencia gratuita (¡seguro que me olvido alguno!) que se celebran en el Estado español.

Fanzineología

[http://www.fanzineologia.net]

Tanto la web como sus páginas en redes sociales son una referencia del fanzine en el Estado español. No dejes de visitarla para enterarte de todo lo que se cuece.

Nuevo frente popular para la liberación gráfica

[grupo de Facebook]

Es un grupo de Facebook muy activo habitado por lxs que más saben de autoedición de habla española. Si quieres enterarte de convocatorias de festivales o preguntar alguna duda al respecto este es tu lugar.
-> Se está haciendo una guía con lugares/tiendas en los que adquirir fanzines

Una Archiva del DIY

[http://archivodiymusicaydibujo.tumblr.com]

Proyecto de Gelen Jeleton que recopila información sobre fanzines feministas y cuir.

Zines

[https://twitter.com/fanzines]

Están tanto en Twitter como en Facebook. Es probablemente el punto de encuentro de la comunidad fanzinera global más grande.
-> Tienen una tabla con eventos fanzineros en el mundo muy completa: http://bit.ly/25spgzC

FESTIVALES:

Tenderete - Valencia [Enero y Junio]
AUTOBOM - A Coruña [Abril]
Zorrolocos e Lobos - Murcia [Abril]
Autoedita o muere - Madrid [Abril]
Fun Fan Fest - Barcelona [Abril]
Dios Me Libro - Alicante [Abril]
La Nau Autoedició - Terrassa [Mayo]
Gutter Fest - Barcelona [Mayo]
Guillotina - Donosti [Junio]
Autobán - A Coruña [Agosto]
No tengo mamá – Vigo [Septiembre]
PUMPK - Pamplona [Septiembre]
Tropicana Dreams - Palma [Septiembre]
Editores Inclasificables - Salamanca [Septiembre]
EA! - Valladolid [Octubre]
Pichi Fest – Madrid [Octubre]
Fun Fun Fun! - Santiago de Compostela [Diciembre]

...

En este enlace puedes acceder a un mapa en el que están marcados los principales festivales del mundo y especialmente los que se celebran o se han celebrado en el Estado español: https://goo.gl/Axo6qp

11. CIERRE

Bueno, pues hasta aquí hemos llegado. Esperemos que si no te ha picado el gusanillo del fanzinismo al menos no te hayas aburrido. Como habrás comprobado esta guía no sirve para nada. Lo único que se necesita para hacer un fanzine son las ganas de hacerlo ¡así que te recomiendo que tires este librillo pretencioso a la basura y te pongas a hacer fanzines sin parar!

¡Por cierto! Estaré encantada de recibir ideas y testimonios de cómo haces tú tus fanzines. Quizás si se recopila suficiente material alternativo a esta guía podamos hacer un apéndice con toda esa información. También me encantaría saber si la guía te ha inspirado y te has animado tras la lectura a embarcarte en el mundo del fanzine (¡eso me haría muchísima ilusión, la verdad!) Si quieres enviarme algo puedes hacerlo a bombasparadesayunar@gmail.com

Dicho esto sólo me queda dar las gracias a toda la gente que hace fanzines y que me inspira día a día. A todo el mundo que apoya incansablemente Bombas para Desayunar, a mis amigxs y especialmente a Ana por animarme a hacer esta guía.





049

Texto e ilustraciones de Andrea Galaxina

Realizada en agosto de 2017 en Muriedas y Madrid

Primera impresión en agosto de 2017
Segunda impresión en septiembre de 2017
Tercera impresión en octubre de 2017
Cuarta impresión en abril de 2018
Quinta impresión en septiembre de 2018
Sexta impresión en febrero de 2019
Séptima impresión en octubre de 2019
Octava impresión en enero de 2021

http://bombasparadesayunar.com/
bombasparadesayunar@gmail.com



BOMBAS
PARA
DESAYUNAR